



Peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan konstruktif *playdough* kelompok B TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa

Arleni YL¹, Muhammad Akil Musi², Herman³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
Jalan Tamalate 1 Tidung

E-mail: leniarleni2@gmail.com, muhhammadakilmusi@hotmail.com, herman-hb83@unm.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: dikosongkan

Revised: dikosongkan

Accepted: dikosongkan

Keywords:

creativity, Playdough

Constructive Games

ABSTRACT

Kreativitas sangat penting dalam kehidupan setiap individu terlebih kepada anak usia dini, Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif *playdough* kelompok B TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan Model Kemmis & Taggart yang berbentuk spiral, dengan menggunakan dua siklus disetiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa, penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat pelaksanaan kegiatan dan dokumentasi menggunakan kamera untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk foto. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan kreativitas anak melalui permainan konstruktif *playdough* Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa. Hasil observasi yang dilakukan pada saat Siklus I mencapai 47% dan Siklus II mencapai 87%. Hal tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian 85% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.



bit.ly/jpaUNY

Creativity is very important in the life of each individual first to early childhood, therefore this study aims to increase children's creativity through playdough constructive play group B Kindergarten Kemala Bhayangkari 07 Gowa Branch. This research is a Classroom Action Research using the Kemmis & Taggart Model in the form of a spiral, using two cycles in each cycle there are three meetings. The subjects in this study were students of group B3 Kindergarten Kemala Bhayangkari 07 Gowa Branch, this research was collaborative between researchers and classroom teachers. Data collection techniques using observation sheets and documentation. Observations were carried out directly by researchers by looking at the implementation of activities and documentation using cameras to obtain data and information in the form of photos. The results showed that there was an increase in children's creative abilities through constructive playdough games for Group B Kindergarten Kemala Bhayangkari 07 Gowa Branch. The results of observations made during Cycle I reached 47% and Cycle II reached 87%. This has achieved the research success criteria of 85% with Very Good Development Criteria.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan jika sejak dini didalamnya kreativitas guru sangat berperan penting dalam mengembangkan potensi yang mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan berinovasi kepada anak (Sefriyanti & Ibrahim, 2021). Masa kanak-kanak merupakan masa awal seseorang memiliki ketertarikan untuk bereksplorasi pada dunia sekitarnya dan mencoba berbagai hal yang menarik. Wulandari dkk, (2022) Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti seperti perkembangan fisiologika, bahasa, motorik, kognitif perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasi, mengembangkan kepekaan, dan



mampu menghargai hasil karya seni yang kreatif (Yuniningsih, 2019). Anak merupakan cikal bakal lahirnya generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa. Apa yang diajarkan kepada anak akan kuat terekam dan bertahan seumur hidup, semakin baik kepribadian anak sekarang, semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa. Kreativitas merupakan salah satu sarana untuk menghubungkan anak dengan lingkungan di sekitarnya (Prihadi et al., 2019; Wulandari, 2020).

Kreativitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang, dengan kreativitas akan menjadikan anak lebih menumbuhkan motivasi yang tinggi dan rasa ingin tahu. Kreativitas memiliki berbagai macam bentuk aplikasi praktis menjadi kreatif berarti menjadi imajinatif, terinspirasi dan inovatif. Sesuatu bisa disebut sebagai hasil dari kreatifitas jika memenuhi ketentuan seperti, memiliki bentuk atau pola baru dari bentuk atau pola awal. (Muliawan, 2019). Menurut beberapa penelitian Piske, dkk (2018:1900) ada beberapa hambatan yang menghambat perkembangan kreativitas individu berbakat, seperti, Pengajaran berulang, Keseragaman pengetahuan, Guru yang tidak siap membuat kelas yang membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar anak berbakatnya Siswa, Proses belajar mengajar tradisional, Cara reduksionis dalam memahami konteks Pendidikan, Kurangnya kreativitas dan inovasi selama kelas. Salah satu alasan tidak adanya praktik kreatif adalah bahwa beberapa guru tidak dilatih untuk mempersiapkan kelas yang mendorong imajinasi dan kreativitas. keutuhan siswanya. Artinya, cara mengatasi hambatan kreativitas masih belum terselesaikan. Menurut Suyanto (Sit, dkk 2020) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut: a. Senang menjajaki lingkungannya. b. Mengamati dan memegang segala sesuatu. c. Rasa ingin tahu besar. d. Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaan. e. Suka bertualang. f. Suka melakukan eksperimen. g. Jarang merasa bosan. h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Realitas pendidikan saat ini dapat dianggap sebagai penghambat pengembangan kreativitas di sekolah. Ketika kreativitas anak dikembangkan sejak dini, berarti kita sudah memiliki dasar kokoh pada kehidupannya dimasa depan, didalam dirinya sudah terbentuk sikap dan pribadi kreatif. Menurut Susiyanti (2019:115) bentuk-bentuk permainan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, diantaranya: mendongeng, menggambar, bermain alat musik sederhana, bermain dengan lilin atau *playdough*, permainan tulisan temple, permainan dengan balok, berolahraga atau gerakan menari. Menurut Nurnawati, dkk. (2020:120) dengan median konstruktif *playdough* anak dapat membentuk sesuka hatinya, meremasnya dan membuat pola pikirnya menjadi lebih kreatif. Membentuk dengan menggunakan cetakan, mewarnainya atau bahkan membentuk pola-pola. Menurut Sumanto (Miarti 2019:7) tujuan dari memanfaatkan lingkungan alam (Media *Playdough*) dalam pembelajaran di TK adalah Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik, Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya, Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti *playdough*. Dengan kegiatan *playdough*, anak dapat mengenal warna atau bentuk, dapat mengekspresikan perasaannya berimajinasi dalam bentuk *playdough*, dan dapat berinteraksi ketika bermain dengan teman-temannya. Yusuf, (2020:787).

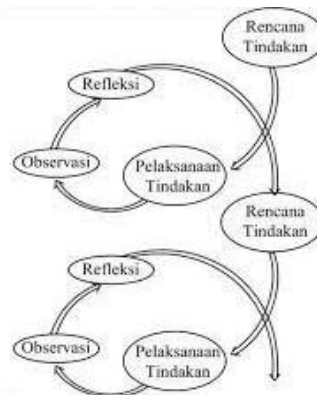
Media *playdough* memiliki kelebihan dan kekurangan dimana didalam proses pembuatannya tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, kelebihan dari media *playdough* mudah untuk didapatkan, tidak mengandung bahan kimia sehingga aman untuk digunakan anak dalam proses pembelajaran, mudah untuk dibentuk oleh anak karena teksturnya elastis, mudah dicampurkan dengan warna yang disukai, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok kekurangan dari *playdough* yaitu masa penyimpanannya relatif singkat semakin lama disimpan akan semakin menumbuhkan jamur karena bahan yang digunakan tidak mengandung pengawet, tidak dapat digunakan untuk obyek yang lebih besar karena membutuhkan ruangan yang besar dan perawatan yang rumit.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*) didalam pelaksanaannya dibagi atas dua siklus dengan tiga kali pertemuan dan setiap siklus terdiri atas empat



tahap, tahap dalam setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Berikut adalah model desain penelitian:



Gambar. Model desain Kemmis & McTaggart

Subjek penelitian adalah pesertadidik TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa, kelas B3 dengan jumlah 15 anak. Hal ini dikarenakan perkembangan kreativitas anak kelas B perlu distimulus lagi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan dokumentasi menurut (Raharjo 2019) observasi merupakan salah satu pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara langsung dilokasi penelitian agar dapat mengetahui kondisi yang benar-benar terjadi. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan ditarik kesimpulannya. Munarfah, (2018). Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah baskom, spatula, pewarna makanan, tepung terigu, minyak.

Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan observasi dan dokumentasi akan dianalisis dalam setiap siklus untuk mendapatkan peningkatan keberhasilan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif *playdough*. Untuk teknik analisis data akan di ukur keberhasilan proses pembelajaran dan keberhasilan kerativitas anak dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- X : Hasil Presentase
- F :Jumlah Ketuntasan
- N : Jumlah Subjek
- 100% : Bilangan Tetap

Untuk menganalisis data keberhasilan kreativitas anak maka akan diukur menggunakan empat kategori penilaian sesuai dengan pedoman penilaian di taman kanak-kanak yang akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Data

Nilai	Keterangan
85-100%	Berkembang Sangat Baik
66-79%	Berkembang Sesuai Harapan
56-65%	Mulai Berkembang
0-20%	Belum Berkembang

Dari hasil analisis data dapat dinyatakan berhasil apabila proses pembelajaran terlaksana 86% - 100% disetiap siklus (Nurpratiwi, 2015). Untuk keberhasilan kreativitas anak telah mencapai 85% dari jumlah anak setelah di terapkan kegiatan permainan konstruktif *playdough*. (Yusria, 2016)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (pra siklus) tes ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak sebelum masuk pada siklus I. dari kegiatan Menyusun gambar dengan warna yang sama, dan mewarnai masih banyak anak-anak yang merasa bosan, mencontek hasil kerja teman, sehingga membuat anak tidak ingin menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus) masih banyak kemampuan kreativitas anak yang sangat rendah. Dari hasil observasi pra siklus anak yang mendapatkan kriteria BSB terdapat 3 anak dengan jumlah persentase (20%), termasuk kriteria BSH terdapat 3 anak dengan jumlah persentase (20%), termasuk kriteria MB terdapat 6 anak dengan persentase (40%), termasuk kriteria BB terdapat 3 anak dengan persentase (20%). Setelah diperoleh persentase keberhasilan anak pada pra siklus selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif *playdough* pada siklus I.

Pelaksanaan Tindakan Kelas

peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan konstruktif *playdough* sangat berpengaruh bagi kreativitas anak, dimana anak mampu menuangkan imajinasi dengan membuat beberapa bentuk dari permainan konstruktif *playdough*. Ldalam melakukan kegiatan observasi pra siklus tes ini dilakukan untuk mengetahui kreaativitas anak sebelum masuk pada siklus I . dari hasil pengamatan pra siklus disajikan pada tabel dibawah ini :

No	Nama	Pra Siklus Tota Nilai	Persentase	Keterangan
1	Azkayra	6	35.50%	BB
2	Arsyilah	7	43.75%	MB
3	Erlangga	6	37.5%	BB
4	Alineera	11	68.75%	BSH
5	Alby	10	62.50%	MB
6	Nailyla	12	75%	BSH
7	Aqila	14	87.50%	BSB
8	Rasqa	11	68.75%	BSH
9	Asyifa	14	87.50%	BSB
10	Kaila	14	87.50%	BSB
11	Dani	7	43.75%	MB
12	Alia	8	50%	MB
13	Devisya	7	43.75%	MB
14	Ripqy	6	37.50%	BB
15	Ufairah	10	62.50%	MB

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik	:85 % - 100%
Berkembang Sesuai Harapan	: 65% - 85%
Mulai Berkembang	:40% - 65%
Belum Berkembang	:0% - 40%

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di kelas B3 terhadap guru.aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus satu tergolong baik dimana kegiatan yang dilaksanaka memenuhi kriteria keberhasilan, pada pertemuan pertama memperoleh persentase 88,88%, pertemuan kedua memperoleh persentase 94,44%, pertemuan ketiga memperoleh persentase 100% dengan demikian dapat dibuat dalam rekapitulasi tabel dengan data nilai keberhasilan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel. Rekapitulasi Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I		
		P1	P2	P3
1	Mengambil adonan <i>playdough</i> yang telah dibuat kemudian dibagikan kepada setiap anak didik.	3	3	3
2.	Memberi contoh <i>playdough</i> dengan di remas dan dipipihka.	3	3	3
3.	<i>Playdough</i> siap untuk dibentuk sesuai dengan tema yang telah di siapkan.	3	3	3
4.	Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain <i>playdough</i>	3	3	3
5.	Guru memberi pujian pada anak yang memakai <i>playdough</i> dengan baik.	3	3	3
6.	Guru memberi motivasi anak yang belum mampu	3	3	3



menggunakan *playdough*.

Jumlah	17	17	17
Persentase	100%		

Aktivitas penigkatan kreativitas anak pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga mengalami penigkatan dengan menggunakan tema tanaman sub tema buah semangka, buah pisang dan buah anggur. Dalam proses pemebelajaran penigkatan kreativitas dengan membentuk buah dari sub tema yang dibeikan, kemudian menyebutkan warna dan menulis salah satu warna daribuah yang telah dibuat. Kriteria penilaian kreativitas anak menggunakan indikator kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif *playdough* pada setiap pertemuan mengalami penigkatan. Penigkatan tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel. Siklus I

No	Nama	Siklus I			Jumlah Total	Presentase
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III		
1	Azkayra	7	7	9	23	47.91%
2	Arsyilah	9	9	11	29	60.41%
3	Erlangga	8	9	9	26	54.16%
4	Alineera	11	11	12	34	70.83%
5	Alby	11	11	12	34	70.83%
6	Naiyla	13	14	15	42	87.5%
7	Aqila	14	14	14	42	87.5%
8	Rasqa	14	14	14	42	87.5%
9	Asyifa	14	14	14	42	87.5%
10	Kaila	14	14	15	43	89.58%
11	Dani	7	8	11	26	54.16%
12	Alia	9	12	14	35	72.91%
13	Devisya	10	9	10	29	60.41%
14	Ripqy	6	11	11	28	58.33%
15	Ufairah	13	14	14	41	85.41%

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik	:85 % - 100%
Berkembang Sesuai Harapan	: 65% - 85%
Mulai Berkembang	:40% - 65%
Belum Berkembang	:0% - 40%

dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus II tergolong baik dimana kegiatan yang dilaksanaka memenuhi kriteria keberhasilan, pada pertemuan pertama memperoleh persentase 100%, pertemuan kedua memperoleh persentase 100%, pertemuan ketiga memperoleh persentase 100% dengan demikian dapat dibuat dalam rekapitulasi tabel dengan data nilai keberhasilan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel. Rekapitulasi Observasi Guru

No	Aspek Yanag Diamati	Siklus I		
		P1	P2	P3
1	Mengambil adonan <i>playdough</i> yang telah dibuat kemudian dibagikan kepada setiap anak didik.	3	3	3
2.	Memberi contoh <i>playdough</i> dengan di remas dan dipipihka.	3	3	3
3.	<i>Playdough</i> siap untuk dibentuk sesuai dengan tema yang telah di siapkan.	3	3	3
4.	Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain <i>playdough</i>	3	3	3
5.	Guru memberi pujian pada anak yang memakai <i>playdough</i> dengan baik.	3	3	3
6.	Guru memberi motivasi anak yang belum mampu menggunakan <i>playdough</i> .	3	3	3
Jumlah		18	18	18
Persentase		100%		

Dari hasil Siklus I hasil persentase yang dicapai peserta didik belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Pada tahap siklus II tema yang digunakan berbeda dari siklus I, tema yang digunakan yaitu binatang laut sub tema bintang laut, gurita dan kura-kura. Dengan menggunakan indicator kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi. Setelah dilakukan observasi penigkatan yang dicapai peserta didik dapat mencapai kriteria.Hasil dari pencapaian penigkatan kreativitas anak pada siklus II dapat disajikan sebagai berikut:



Tabel. Siklus II

No	Nama	siklus II			jumlah total	presentase
		pertemuan I	pertemuan II	pertemuan III		
1	Azkayra	13	14	15	42	87.5%
2	Arsyilah	13	14	14	41	85.41%
3	Erlangga	10	12	14	36	75%
4	Alineera	13	14	15	42	87.5%
5	Alby	14	14	15	43	89.58%
6	Naiyla	15	15	15	45	93.75%
7	Aqila	14	15	15	44	91.66%
8	Rasqa	14	14	14	42	87.5%
9	Asyifa	14	14	15	43	89.58%
10	Kaila	15	15	15	45	93.75%
11	Dani	12	12	12	36	75%
12	Alia	14	14	15	43	89.58%
13	Devisya	13	14	14	41	85.41%
14	Ripqy	14	14	14	42	87.5%
15	Ufairah	15	15	15	45	93.75%

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik :85 % - 100%

Berkembang Sesuai Harapan : 65% - 85%

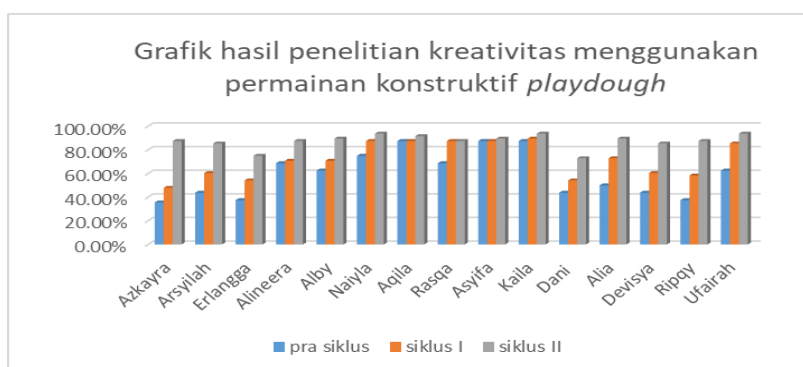
Mulai Berkembang :40% - 65%

Belum Berkembang :0% - 40%

Dari hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II terdapat peningkatan yang mencapai kriteria yang telah ditetapkan dimana pada siklus I terdapat 3 anak yang mendapat kriteria BSB dengan persentase 20%, 3 anak mendapat kriteria BSH dengan persentase 20%, 6 orang anak mendapat kriteria MB dengan persentase 40% , dan 3 orang anak mendapat kriteria BB dengan persentase 20 % . Pada Siklus II terdapat peningkatan yang mencapai kriteria yang telah di tentukan mencapai 13 orang anak mendapatkan kriteria BSB dengan nilai persentase 87%, 2 orang anak mendapatkan kriteria BSB dengan persentase 14% dan tidak ada anak mendapatkan kriteria MB dan BB. Dari hasil siklus I dan siklus II tersebut dapat disajikan pada tabel rekapitulasi dan grafik persentasi pencapaian anak sebagai berikut:

Tabel. Hasil rekapitulasi pra siklus, siklus I, siklus II

Kriteria	Pra siklus	Persentase	Siklus I	persentase	Siklus II	Persentase
BSB	3	20%	5	33%	13	87%
BSH	3	20%	4	27%	2	14%
MB	6	40%	6	40%	0	0%
BB	3	20%	0	0	0	0%
Jumlah	15	100%	15	100%	15	100%



Gambar. Grafik Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Pembahasan

Setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lain begitu jga pada peserta didik kelompok B3 di TK Kemala Bhayangkari 07Cabang Gowa. Ada anak yang mengalami peningkatan, ada anak yang sama di setiap siklusnya. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun oleh peneliti dan guru kelas, permainan yang digunakan dalam penelitian adalah bermain konstruktif *playdough*, pada Siklus



I menggunakan tema tanaman dan Siklus II menggunakan tema binatang.

Kegiatan pertamanya yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan, dari hasil pra siklus pemerolehan kriteria Berkembang Sangat Baik masih sangat rendah yaitu 3 anak (20%) dari total keseluruhan anak dalam satu kelas 15 anak. Melihat kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas anak masih terbilang sangat rendah dan perlu ditingkatkan lagi. Pada proses pembelajaran siklus I dengan tiga kali pertemuan menggunakan tema tanaman sub buah semangka, buah pisang, dan buah anggur, dalam kegiatan tersebut masih banyak peserta didik yang belum mampu membuat *playdough* secara cepat dan masih menggunakan bantuan dari guru. Data dari hasil pengamatan siklus I dapat dilihat dari presentase yang diperoleh anak pada kriteria Berkembang sangat baik (BSB) 5 anak (33%), kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak (27%), kriteria Mulai Berkembang 6 anak (40%), dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang (BB). Proses pembelajaran pada siklus II menggunakan tema binatang dengan sub tema bintang laut, guritanan kura-kura, dengan 3 kali pertemuan. Dari hasil pertemuan pada siklus II kreativitas anak sudah meningkat dimana anak lebih lincah dalam membuat *playdough*, anak mulai membentuk *playdough* secara mandiri, dapat menciptakan bentuk *playdough* dari pemikirannya sendiri dan mampu mengembangkan ide dari bentuk *playdough* yang dibuat. Berdasarkan hasil pengamatan sesuai dengan indikator kreativitas anak pada tindakan siklus II mengalami peningkatan. Anak yang masuk dalam kriteria Berkembang sangat baik (BSB) 13 anak (87%), kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak (14%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II tersebut terlihat adanya perkembangan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif *playdough* hasil pengukuran melalui penilaian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas sehingga kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini diakhiri pada siklus kedua di kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan bahwa permainan konstruktif *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini dibuktikan dengan data pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Siklus I peserta didik yang mendapat kriteria kriteria Berkembang sangat baik (BSB) 5 anak (33%), kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak (27%), kriteria Mulai Berkembang 6 anak (40%), dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan siklus II, peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik pada tingkat keberhasilan dimana anak yang masuk dalam kriteria Berkembang sangat baik (BSB) 13 anak (87%), kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak (14%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang (BB). Dan dapat dikatakan berhasil dalam penelitian ini dikarenakan pencapaian lebih dari indikator tingkat keberhasilan yakni 87% sebanyak 13 anak,

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga TK kemala bhayangkari 07 cabang gowa yang telah memberikan kesempatan untuk meneliti, kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dalam proses penyelesaian jurnal ini, dan semua pihak yang berperan dan memberikan support dalam proses penelitian yang telah dilakukan, semoga penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan bagi guru dan semua pihak dalam mengembangkan kreativitas anak, khususnya pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Mulyati, S. Sukmawijaya, A.A. 2013. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*. 2(2). 125.



- Munarfah, A. Hasan, M., 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Praktika Aksara Semesta.
- Nurnawati, I.K.K, dkk. 2020. Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ceria*. 3(2). 120.
- Nurpratiwi, A.P. Sriwanto, S. Sarjanti, E. 2015. peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa melalui metode *picture and picture* dengan media audio visual. IV(4)
- Pelaksanaan pembelajaran Seni rupa dimasa pandemi covid -19: study kasus TK/RA Ma'Arif candran. *Jurnal Pendidikan Anak*. 11(1),1-12.
- Piske, F.H.R., et al. 2018. *Barriers To Creativity, Identification And Inclusion Of Gifted Student*. *Barriers To Creativity, Identification And Inclusion Of Gifted Student*. 1900.
- Prihadi, B., Rohidi, T. R., & Retnowati, T. H. (2018). *The existence and practice of art for children (afc) yogyakarta as a non-formal art education*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 18(2), 143–152.
- Rahardjo, M., 2011. *Metodologi Pengumpulan Data Dan Penelitian Kualitatif*. *Sebelas April*, 3(1), 1–7.
- Sefriyanti, Ibrahim. (2021) pengaruh kreativitas guru terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA azzarah lampung timur. *Jurnal Pendidikan anak*.
- Sit, M., dkk. 2020. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Medan : Perdana Publishing.
- Susiyanti, E. 2019. *Panduan Cermat Untuk Orang Tua Si Anak Sehat*. Yogyakarta: Laksana.
- Wulandari, D. (2020). *Primary school students' erception of art and science integration in classroom*. *Imaji*, 18(1), 1–9.
- Wulandari, D., Naibaho, L.S., Putri, L.A., Kirana, B.M.S.K., Ardhianto, D.G., Hadir, A. (2022).
- Yuniningsih, C. R. (2019). Pembelajaran seni rupa di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Edukasi*
- Yusria. 2016. Peningkatan Kecakapan Personal Melalui Pembelajaran *Kontekstual*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10(2). 334.
- Yusuf, A. et al. 2020. *The Intervention of Effective Playdough Activity on The Increase of Cognitive Development of Autistic Children*. *A multifaceted review journal in the field of pharmacy*. 11(3). 787.